

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-334276
(43)Date of publication of application : 25.11.2003

(51)Int.Cl.

A63F 5/04

(21)Application number : 2002-145380
(22)Date of filing : 20.05.2002

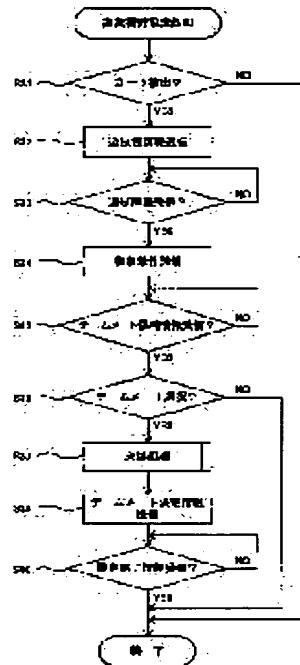
(71)Applicant : ARUZE CORP
(72)Inventor : OKADA KAZUO

(54) GAME MACHINE, SERVER AND PROGRAM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game machine which enables a plurality of players to play games in a sense of togetherness.

SOLUTION: In game machines, a certain game machine is can be set with different game machines other than the game machine involved as one group of game machines and moreover, the data of game media for games are shared by all belonging to the one group.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 07.04.2005

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2003-334276

(P2003-334276A)

(43)公開日 平成15年11月25日 (2003.11.25)

(51)Int.Cl.
A 6 3 F 5/04

識別記号
5 1 1
5 1 6

F I
A 6 3 F 5/04

テーマコード*(参考)
5 1 1 Z
5 1 6 F

審査請求 未請求 請求項の数4 O L (全 18 頁)

(21)出願番号 特願2002-145380(P2002-145380)

(22)出願日 平成14年5月20日 (2002.5.20)

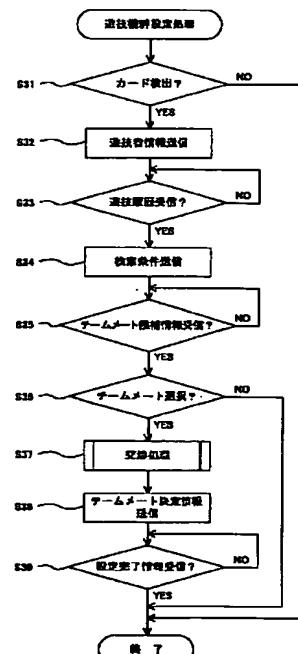
(71)出願人 598098526
アルゼ株式会社
東京都江東区有明3丁目1番地25
(72)発明者 岡田 和生
東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルA棟
(74)代理人 100106002
弁理士 正林 真之

(54)【発明の名称】 遊技機、サーバ及びプログラム

(57)【要約】

【課題】 複数の遊技者が一体感を持って遊技が行える遊技機を提供する。

【解決手段】 ある遊技機と当該ある遊技機とは異なる他の遊技機と一の遊技機群として設定し得、さらに、遊技を行うための遊技媒体のデータを前記一の遊技機群で共用できるように遊技機を構成する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 通信回線を介して一括管理される複数の遊技機の一つを構成し、かつ、前記複数の遊技機に含まれる一の遊技機と他の遊技機との間で共有する遊技媒体データを使用して遊技を行い、所定の条件を満たすことにより遊技者に有利な遊技状態に移行し得る遊技機において、

前記遊技機と当該遊技機とは異なる他の遊技機とを一の遊技機群として設定し得る遊技機群設定手段と、

前記遊技媒体データを受信し得る遊技媒体データ受信手段と、を有することを特徴とする遊技機。

【請求項2】 通信回線を介して一括管理される複数の遊技機の一つを構成し、かつ、前記複数の遊技機に含まれる一の遊技機と他の遊技機との間で共有する遊技媒体データを使用して遊技を行い、所定の条件を満たすことにより遊技者に有利な遊技状態に移行し得る遊技機において、

前記遊技機と当該遊技機とは異なる他の遊技機とを一の遊技機群として設定し得る遊技機群設定手段と、

前記遊技媒体データを受信し得る遊技媒体データ受信手段と、を備え、

前記遊技媒体データを遊技媒体として払い出すための遊技媒体払出手段を有することを特徴とする遊技機。

【請求項3】 遊技媒体を使用することにより遊技が行われ、所定の条件を満たすことにより遊技者に有利な遊技状態に移行し得る複数の遊技機を通信回線を介して一括管理するサーバであって、

前記複数の遊技機を構成する一の遊技機と他の遊技機とを一の遊技機群として設定し得る遊技機群設定手段と、前記一の遊技機群において使用される遊技媒体のデータを記憶する遊技媒体データ記憶手段と、を有することを特徴とするサーバ。

【請求項4】 通信回線を介して一括管理される複数の遊技機の一つを構成し、かつ、前記複数の遊技機に含まれる一の遊技機と他の遊技機との間で共有する遊技媒体データを使用して遊技を行い、所定の条件を満たすことにより遊技者に有利な遊技状態に移行し得る遊技機に対して、

前記遊技機と当該遊技機とは異なる他の遊技機とを一の遊技機群として設定し得る遊技機群設定ステップと、

前記遊技媒体データを受信し得る遊技媒体データ受信ステップと、を実行させることを特徴とするプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、遊技機、サーバ及びプログラムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】 昭和初期に現れた露天の遊技場から始まった遊技機の歴史は、未だとどまることなく刻まれ続けており、現在、パチンコ遊技機やスロット遊技機をはじ

めとする遊技機で遊技を行う遊技者は、数にして数千万人に達すると言われている。

【0003】 これらのファンの心をとらえ続けるために、遊技機に関わる周辺技術も創世記のころとは比較にならないほどの進化を遂げている。例えば、従来の遊技機より派手な演出をすることが可能になったり、よりギャンブル性の高まるような遊技方法が考えられたり、といった具合である。

【0004】 一方、技術がめざましい進歩を遂げている現在でも、遊技機が世に始めた頃と何ら変わっていないものもある。遊技場に集まつてくる遊技者達の目的である。遊技者達は、これらの遊技機でできるだけ多くの益を獲得することを目的として遊技場に足を運んでいる。中には遊技場の開店前から列を作つて順番待ちをし、多くの益が獲得できそうだと前日から目をつけている遊技機で遊技を行おうとする人達もいる。

【0005】 遊技場が開店し、ひとたび遊技が開始すると、これらの遊技者達は遊技に熱中しはじめる。食事も取らずに遊技を続ける者もいれば、遊技回数をひたすら数えつづける者もいたりして、その熱中ぶりは様々である。

【0006】 このように、遊技場に足を運んだ者は、「自分が選んだ遊技機と一対一に対峙して遊技を続ける」という暗黙の原則のもとに遊技を行っている。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】 一方で、自分の友人達を引き連れて遊技場に足を運ぶ遊技者もいる。このような遊技者とその友人達も、遊技場に入つたら他の遊技者たちと同様、自分が選んだ遊技機でひたすら遊技を続ける、という原則にのっとって遊技を行っている。

【0008】 しかしながら、遊技機というものは、遊技を続けるには皆が益を獲得できるといったものではない。すなわち、上記のように友人達を引き連れて遊技場に足を運んだ場合、彼ら全員が益を獲得し、同時に遊技を終えるということは起こり難い状況であり、従つてこれらの遊技者は、一緒に遊技場に足を運んでおきながら、誰かが他人に合わせなければ一緒に遊技場を去ることは難しい状況にあるのである。

【0009】 一方、最近ではインターネット等の通信回線を介して複数の人数でゲームを行う、いわゆるネットゲームが盛んになっている。このようなインターネットを介して行われるゲームには様々な種類がある。例えば、敵となる相手をネット上で探し、見つけた相手と対戦するような対戦型のゲームの場合もある。また、ネット上で仲間を見つけて一つのチームを組み、ゲーム上の共通の敵を協力して一緒に倒すようなゲームもある。

【0010】 インターネット等の通信技術が発達した現在、このようなネットゲームは、ゲーム業界でも徐々に主流をなすものとなってきており、そのようなゲームソフトの開発も進んでいる。また、ゲームを行う側である

プレーヤの中にも、このようなネットゲームに習熟している人たちが徐々に増え始めているというのが現状である。

【0011】本発明は、以上のような問題点に鑑みてなされたものであり、その目的は、複数の遊技者が一体感を持って遊技が行える遊技機を提供することにある。

【0012】

【課題を解決するための手段】本発明は、ある遊技機と当該ある遊技機とは異なる他の遊技機とを一の遊技機群として設定し得、さらに、遊技を行うための遊技媒体のデータを前記一の遊技機群で共用できるように構成した遊技機を提供するものである。

【0013】より具体的には、本発明は、以下のようものを提供する。

【0014】(1) 通信回線を介して一括管理される複数の遊技機の一つを構成し、かつ、前記複数の遊技機に含まれる一の遊技機と他の遊技機との間で共有する遊技媒体データを使用して遊技を行い、所定の条件を満たすことにより遊技者に有利な遊技状態に移行し得る遊技機において、前記遊技機と当該遊技機とは異なる他の遊技機とを一の遊技機群として設定し得る遊技機群設定手段と、前記遊技媒体データを受信し得る遊技媒体データ受信手段と、を有することを特徴とする遊技機。

【0015】この発明によると、「通信回線を介して一括管理される複数の遊技機の一つを構成し、かつ、前記複数の遊技機に含まれる一の遊技機と他の遊技機との間で共有する遊技媒体データを使用して遊技を行い、所定の条件を満たすことにより遊技者に有利な遊技状態に移行し得る遊技機」を、「前記遊技機と当該遊技機とは異なる他の遊技機とを一の遊技機群として設定し得る遊技機群設定手段と、前記遊技媒体データを受信し得る遊技媒体データ受信手段と、を有する」ように構成することが可能となる。

【0016】これにより、本発明の遊技機では、他の遊技機と一つの遊技機群を構成することが可能となり、さらにつきこの遊技機群において遊技媒体を共有することで、複数の遊技機でチームを組んで遊技を行う、いわゆるチームプレーが可能となる。チームプレーを可能とすることにより、遊技者は従来の遊技機のように単に遊技機と対峙して孤独に遊技を行うのではなく、他の遊技者との一体感を楽しみながら遊技を行うことが可能となる。さらに、遊技者が遊技機群を自由に設定できるように構成すれば、遊技者に対して、他の遊技者との出会いの場を提供できることが期待できる。

【0017】(2) 通信回線を介して一括管理される複数の遊技機の一つを構成し、かつ、前記複数の遊技機に含まれる一の遊技機と他の遊技機との間で共有する遊技媒体データを使用して遊技を行い、所定の条件を満たすことにより遊技者に有利な遊技状態に移行し得る遊技機において、前記遊技機と当該遊技機とは異なる他の遊

技機とを一の遊技機群として設定し得る遊技機群設定手段と、前記遊技媒体データを受信し得る遊技媒体データ受信手段と、を備え、前記遊技媒体データを遊技媒体として払い出すための遊技媒体払出手段を有することを特徴とする遊技機。

【0018】この発明によると、「通信回線を介して一括管理される複数の遊技機の一つを構成し、かつ、前記複数の遊技機に含まれる一の遊技機と他の遊技機との間で共有する遊技媒体データを使用して遊技を行い、所定の条件を満たすことにより遊技者に有利な遊技状態に移行し得る遊技機」を、「前記遊技機と当該遊技機とは異なる他の遊技機とを一の遊技機群として設定し得る遊技機群設定手段と、前記遊技媒体データを受信し得る遊技媒体データ受信手段と、を備え、前記遊技媒体データを遊技媒体として払い出すための遊技媒体払出手段を有する」ように構成することが可能となる。

【0019】これにより、本発明の遊技機では、他の遊技機と一つの遊技機群を構成することが可能となり、さらにつきこの遊技機群において遊技媒体を共有することで、複数の遊技機でチームを組んで遊技を行う、いわゆるチームプレーが可能となる。チームプレーを可能とすることにより、遊技者は従来の遊技機のように単に遊技機と対峙して孤独に遊技を行うのではなく、他の遊技者との一体感を楽しみながら遊技を行うことが可能となる。さらに、遊技者が遊技機群を自由に設定できるように構成すれば、遊技者に対して、他の遊技者との出会いの場を提供できることが期待できる。

【0020】また、本発明の遊技機では、一つの遊技機群において共有している遊技媒体データを遊技媒体として払い出すために、遊技媒体払出手段を設けるようにしているため、チーム（遊技機群）を構成するある遊技者が、他の遊技者より先に遊技を終了したい状況になった場合でも、その遊技者だけチームを脱退して遊技媒体の払いを受け、遊技を終了することが可能となる。これにより、一つのチームを構成する遊技者が全員同時に遊技を終了する必要がなくなるため、遊技者は、最も遊技媒体を獲得できていると感じたときに遊技を終了できる等のメリットが生じることとなる。

【0021】(3) 遊技媒体を使用することにより遊技が行われ、所定の条件を満たすことにより遊技者に有利な遊技状態に移行し得る複数の遊技機を通信回線を介して一括管理するサーバであって、前記複数の遊技機を構成する一の遊技機と他の遊技機とを一の遊技機群として設定し得る遊技機群設定手段と、前記一の遊技機群において使用される遊技媒体のデータを記憶する遊技媒体データ記憶手段と、を有することを特徴とするサーバ。

【0022】この発明によると、「遊技媒体を使用することにより遊技が行われ、所定の条件を満たすことにより遊技者に有利な遊技状態に移行し得る複数の遊技機を通信回線を介して一括管理するサーバ」が、「前記複数

の遊技機を構成する一の遊技機と他の遊技機とを一の遊技機群として設定し得る遊技機群設定手段と、前記一の遊技機群において使用される遊技媒体のデータを記憶する遊技媒体データ記憶手段と、を有する」ように構成することが可能となる。

【0023】これにより、本発明のサーバでは、当該サーバが一括管理する複数の遊技機に含まれるある一の遊技機に対して他の遊技機と一つの遊技機群を構成させることができとなり、さらにこの遊技機群において使用される遊技媒体データを記憶することで、当該遊技媒体データを同一遊技機群の中で共有することができる。また、このことが、複数の遊技機でチームを組んで遊技を行う、いわゆるチームプレーを可能とすることとなる。

【0024】これらの効果により、遊技者は従来の遊技機のように単に遊技機と対峙して孤独に遊技を行うではなく、他の遊技者との一体感を楽しみながら遊技を行うことが可能となる。さらに、このようなチームプレーを可能とすることにより、遊技者に対して、他の遊技者との出会いの場を提供できることが期待できる。

【0025】(4) 通信回線を介して一括管理される複数の遊技機の一つを構成し、かつ、前記複数の遊技機に含まれる一の遊技機と他の遊技機との間で共有する遊技媒体データを使用して遊技を行い、所定の条件を満たすことにより遊技者に有利な遊技状態に移行し得る遊技機に対して、前記遊技機と当該遊技機とは異なる他の遊技機とを一の遊技機群として設定し得る遊技機群設定ステップと、前記遊技媒体データを受信し得る遊技媒体データ受信ステップと、を実行させることを特徴とするプログラム。

【0026】この発明によると、「通信回線を介して一括管理される複数の遊技機の一つを構成し、かつ、前記複数の遊技機に含まれる一の遊技機と他の遊技機との間で共有する遊技媒体データを使用して遊技を行い、所定の条件を満たすことにより遊技者に有利な遊技状態に移行し得る遊技機」に対して、「前記遊技機と当該遊技機とは異なる他の遊技機とを一の遊技機群として設定し得る遊技機群設定ステップと、前記遊技媒体データを受信し得る遊技媒体データ受信ステップと、を実行させる」ことが可能となる。

【0027】このように構成されたプログラムを遊技機に対して用いることにより、遊技機においては、他の遊技機と一つの遊技機群を構成することが可能となり、さらにこの遊技機群において遊技媒体を共有することで、複数の遊技機でチームを組んで遊技を行う、いわゆるチームプレーが可能となる。チームプレーを可能とすることにより、遊技者は従来の遊技機のように単に遊技機と対峙して孤独に遊技を行うではなく、他の遊技者との一体感を楽しみながら遊技を行うことが可能となる。さらに、このプログラムを用いることにより、遊技者に対

して、他の遊技者との出会いの場を提供できることが期待できる。

【0028】【用語の定義等】本発明に係る「遊技機」とは、パチンコ遊技機、スロット遊技機、及びその他の遊技機を含む概念であって、さらには端末装置に遊技情報表示し、その端末装置を用いて遊技を行えるように構成されたものも含む概念である。

【0029】

【発明の実施の形態】以下に、本発明の実施例について10 図面に基づいて説明する。尚、本実施例は、本発明をスロットマシンに適用した実施例について説明する。また、このスロット遊技機10は、遊技媒体であるコイン、メダル又はトークンなどを用いて遊技する遊技機であるが、以下の実施形態においては、遊技媒体としてコインを用いるものとして説明する。

【0030】【本発明の概要】本発明の概要について、本発明に好適な実施形態の一つを示した図1に基づいて説明する。

【0031】本実施形態のスロット遊技機10は、サーバ80と情報を送受信し合うことにより一つの遊技機群を作り上げ、その中で遊技に必要な遊戯媒体を共有することができるものである。

【0032】図1に示すように、サーバ80は、ネットワークNTを介して複数のスロット遊技機を一括管理している。サーバ80は、各遊技機に固有に付された遊技機番号を基に、これらの遊技機を管理している。遊技機番号は、図1に示すように、各島に対してG01、G02、…G10のように番号が付されており、さらにその島の各遊技機に対して01、01、…のように番号が付されている。サーバ80では、各スロット遊技機から送信された信号やメッセージ情報の発信元を、この遊技機番号から特定するのである。

【0033】【スロットマシンの構成】スロット遊技機10の概略を示す図を図2に示す。

【0034】このスロット遊技機10の全体を形成している筐体12の正面には、略垂直に形成された縦長矩形の3つの表示窓14L、14C、14Rが設けられている。これらの表示窓14L、14C、14Rには、5本の入賞ライン、即ち、水平に3本（中央L1、上下L2A、L2B）、及び斜めに2本（斜め右下がりL3A、斜め右上がりL3B）の入賞ラインが設けられている。これらの入賞ラインL1、L2A、L2B、L3A及びL3Bの左端部と右端部とには、投入されたコインの枚数により有効となった入賞ライン（以下、有効ラインと称する）と、コインの賭け枚数と、を表示するための賭け枚数表示部18が、上から順に「3」、「2」、「1」、「2」、「3」の如く設けられている。

【0035】後述する1-BETスイッチ20を遊技者が操作したときには、5本の入賞ラインのうちの1本、例えば入賞ラインL1を有効化し、2-BETスイッチ

22を操作したときには、5本の入賞ラインのうちの3本、例えば入賞ラインL1、L2A及びL2Bを有効化し、最大BETスイッチ24を操作したときには、5本の入賞ラインの全て、即ちL1、L2A、L2B、L3A及びL3Bを有効化する。有効化された入賞ラインは、賭け枚数表示部18の背面に設けられている有効ライン表示ランプ44(図4参照)を点灯することにより明示される。

【0036】筐体12の内部には、各々の外周面に複数種類の図柄の画像が描かれた3個のリール26L、26C、26Rが回転自在に設けられている。これらのリール26L、26C、26Rの各々は、上述した表示窓14L、14C、14Rを介して視認可能に設けられている。後述する如く、リール26L、26C、26Rは、表示窓14L、14C、14Rにおいて、リール26L、26C、26Rの外周面に描かれた図柄の画像が上から下に向かって移動するように回転駆動される。

【0037】また、上述した表示窓14L、14C、14Rの下方には、略水平の台座部28が設けられており、その中央には液晶ディスプレイパネルからなる表示装置30a、及び30bが設けられている。この表示装置30aにおいては、遊技者自身が獲得したコインの数が表示され、表示装置30bにおいては、遊技者が所属するチーム(遊技機群)が獲得したコインの数が表示される。

【0038】表示装置30a、30bの右側には、大量のコインを一度に挿入できるコイン投入口31が設けられている。

【0039】また、表示装置30(30a及び30bの総称)の左側には、1回の押動操作により、既に投入されているコインのうちの1枚だけを遊技の賭けの対象とするための1-BETスイッチ20と、既に投入されているコインのうちの2枚だけを遊技の賭けの対象とするための2-BETスイッチ22と、既に投入されているコインのうち1回の遊技に可能な最大枚数のコインを遊技の賭けの対象とするための最大BETスイッチ24とが設けられている。これらのBETスイッチ20、22又は24を押動操作することで、押動操作されたBETスイッチに応じて上述した入賞ラインが有効化されることとなる。上述した1-BETスイッチ20、2-BETスイッチ22、又は最大BETスイッチ24が遊技者によって押動操作されることにより、遊技開始可能状態に至ることをなし得るのである。

【0040】台座部28の前面の左側には、スタートレバー32が傾動可能に設けられている。このスタートレバー32を遊技者が傾動操作することにより、上述した3つのリール26L、26C、26Rの回転が一斉に開始される。3つのリール26L、26C、26Rが回転したときには、リール26L、26C、26Rの各々の外周面に描かれている図柄の画像が、表示窓14L、1

4C、14Rの各々において変動表示されることとなる。

【0041】上述した3つのリール26L、26C、26Rの回転速度が一定の速度に達したときには後述する停止ボタン34L、34C、34Rの遊技者による操作が有効となる。

【0042】台座部28の前面の中央には、3個の停止ボタン34L、34C、34Rが設けられている。停止ボタン34Lはリール26Lに対応し、停止ボタン34Cはリール26Cに対応し、停止ボタン34Rはリール26Rに対応している。停止ボタン34Lを遊技者が押動操作したときには、リール26Lが停止し、停止ボタン34Cを遊技者が押動操作したときには、リール26Cが停止し、停止ボタン34Rを遊技者が押動操作したときには、リール26Rが停止するようになされている。

【0043】リール26L、リール26C、リール26Rが停止するときには、リール26L、リール26C、リール26Rの各々の外周面に描かれている図柄の画像が上述した入賞ラインL1、L2A、L2B、L3A及びL3Bに位置付けされて停止表示されるように制御される。

【0044】スタートレバー32の左側には、払出しボタン36aが設けられている。遊技者が払出しボタン36aを押動操作したときには、投入されているコインが正面下部のコイン払出口38から払い出され、この払い出されたコインはコイン受け部40に溜められる。

【0045】また、台座部28の前面の右側には、払出しボタン36bが設けられている。遊技者が払出しボタン36bを押動操作したときには、チーム(遊技機群)で共有されているコインのうち当該スロット遊技機で遊技を行っている遊技者の配当分のコインが、上述と同様に正面下部のコイン払出口38から払い出され、この払い出されたコインはコイン受け部40に溜められる。

【0046】さらに、この払出しボタン36bの右側には、携帯接続アダプタ71が設けられている。遊技者がこの携帯接続アダプタ71に携帯電話を接続したときには、他の遊技者とメッセージ情報を送受信することが可能となる。

【0047】コイン受け部40の上側には、筐体12の内部に収納されたスピーカ(図4参照)から発せられた音を筐体12の外部へ出すための透音口42が設けられている。

【0048】また、このコイン受け部40の上側には、遊技者が保持するカードを挿入し、そのカードに記録された遊技履歴等を読み出すためのカードリーダ72が設けられている。

【0049】上述したリール26L、26C、26Rの各々には、外周面に複数種類の図柄の画像が、所定の数、例えば21個ずつ描かれている。これらの図柄の各

々には、「0」～「20」のコード番号が付されており、図柄の画像とコード番号との関係は、データ・テーブルとして後述するROM108に記憶されている。

【0050】このデータ・テーブルは、後述する如く、リール26L, 26C, 26Rの各々の回転角度位置と図柄の画像とを対応づける際に用いるものである。例えば、リール26L, 26C, 26Rが停止したときに、リール26L, 26C, 26Rの各々の回転角度位置の情報に基づいてデータ・テーブルを参照することにより、表示窓14L, 14C, 14Rの入賞ラインL1, L2A, L2B, L3A及びL3B上に停止表示されている図柄の画像を特定することができるものである。

【0051】また、上述したROM108は、当たりとして入賞する図柄の組合せと、その図柄の組合せとなつたときに払い出されるコインの配当枚数と、の関係を示す入賞図柄組合せテーブルも記憶する。

【0052】以下において、スロットゲームにおける遊技状態に関して説明をする。スロットゲームにおける遊技状態は、通常遊技状態における遊技、レギュラーボーナス状態における遊技（以下、RBゲームと称する）、及びビッグボーナス状態における遊技（以下、BBゲームと称する）の3種類があり、RBゲームとBBゲームとが「遊技者に有利な状態」における遊技であり、後述する如く、通常遊技状態における遊技から「遊技者に有利な状態」における遊技に移行する。

【0053】通常遊技状態における遊技においては、有効ライン上に停止表示された図柄の組合せが所定の組合せとなつたとき、例えば、「スイカ」～「スイカ」～「スイカ」や「爆弾」～「爆弾」～「爆弾」等の組合せとなつたときには、小当たりに入賞したとして、所定枚数のコインが遊技者に払い出されて1回の遊技が終了となる。

【0054】また、有効ライン上に別の図柄の組合せとなつたとき、例えば、「JAC」～「JAC」～「JAC」等の組合せとなつたときには、コインの投入をすることなく再び一度遊技を行うことができる、いわゆるリプレイや再遊技となる。

【0055】更に、有効ライン上に入賞図柄組合せテーブルのいずれの組合せにも該当しない場合には、「外れ」となる。

【0056】更にまた、同一色の図柄「7」～「7」～「7」等の図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、後述するBBゲームに移行する。

【0057】また、「BOMB」～「BOMB」～「7」等の図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、後述するRBゲームに移行する。

【0058】上述したRBゲームは、上述した如く、通常遊技状態における遊技中に「BOMB」～「BOMB」～「7」等の図柄の組合せが有効ライン上に並んだときに実行されるゲームである。このRBゲームでは、

ジャックゲームと称されるコイン1枚掛けのゲームを複数回行うことができる。このジャックゲームにおいて有効ラインL1上に「JAC」～「JAC」～「JAC」の組合せが並ぶとジャックゲームに入賞したとして、所定の枚数、例えば15枚のコインが払い出される。ジャックゲームには「外れ」も発生するが、ジャックゲーム入賞は約9/10という高い確率で発生する。このRBゲームは、例えばジャックゲーム入賞が8回発生するか、またはRBゲーム中に実行された通算のジャックゲーム数が例えば12回に達すると終了し、通常遊技状態の遊技に戻る。

【0059】一方、上述したBBゲームは、RBゲームと一般遊技と称される遊技とが一組になったものが、複数回行われる。BBゲームに移行したときには、まず、一般遊技が実行される。このBBゲーム中における一般遊技においては、「外れ」も発生するが、例えば、「爆弾」～「爆弾」～「爆弾」や、「スイカ」～「スイカ」～「スイカ」等の組合せによる小当たりが、上述した通常遊技状態における遊技に比べて高い確率で発生する。更に、このBBゲーム中の一般遊技では、通常遊技状態における遊技には発生しない図柄の組合せによる小当たりも発生し得ることとしてもよい。

【0060】BBゲーム中における一般遊技において、「JAC」～「JAC」～「JAC」の組合せが並ぶと、所定の枚数のコインが払い出された後、複数回のジャックゲームが行えるRBゲームに移行する。BBゲームは、例えばジャックゲーム入賞が8回発生するか、またはRBゲーム中に実行された通算のジャックゲーム数が例えば12回に達すると第1セットのBBゲームが終了する。

【0061】第1回目のRBゲームが終了すると、上述したBBゲーム中における一般遊技が再度行われ、この一般遊技中に「F」～「F」～「F」の組合せが発生すると、その後再び上述したRBゲームが行われる。

【0062】BBゲームは、一般遊技とRBゲームとを1組とした繰り返しのゲームであり、この1組のゲームが所定回数、例えば2回行われるとBBゲームは終了し通常遊技状態の遊技に戻る。但し、このBBゲーム中に、一般遊技状態における通算ゲーム回数が所定回数、例えば30回を越える場合にも、BBゲームは終了し通常遊技状態の遊技に戻る。

【0063】スロット遊技機10のフロントドア50を左側に開いた状態を図3に示す。

【0064】上述したコイン投入口31の背後には、コインカウンタ52とコイン通過センサ54とが設けられており、コイン投入口31から投入されたコインは、コインカウンタ52により計数され、コイン通過センサ54により検出された後、ショート56を通過し、ホッパー58内側に設けられたスロープ60を転動して、ホッパー58の中に収納される。

【0065】上述したコイン通過センサ54は、コインが通過したことを検出したときには、コイン検出信号を発する。このコイン検出信号は、コインが投入されたことを示す信号である。このコイン検出信号が発せられたか否かを判別することにより、遊技開始可能状態に至ったことを判別することができる。

【0066】スロット遊技機10を制御する制御回路と、これに電気的に接続されている周辺装置とを含む回路構成を示すブロック図を図4に示す。

【0067】上述したスタートレバー32は、制御回路100のインターフェイス回路群102に接続され、インターフェイス回路群102は、入出力バス104に接続されている。スタートレバー32から発せられた始動開始信号は、インターフェイス回路群102において所望の信号に変換された後、入出力バス104に供給される。入出力バス104は、中央処理回路（以下、CPUと称する）106にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。

【0068】また、上述したインターフェイス回路群102には、停止ボタン34L、34C、34R、1-BETスイッチ20、2-BETスイッチ22、最大BETスイッチ24及び払出しボタン36a、及び36bも接続されている。これらのボタンやスイッチから発せられる信号もインターフェイス回路群102に供給され、所望の信号に変換された後、入出力バス104に供給される。

【0069】更に、インターフェイス回路群102には、コインカウンタ52及びコイン通過センサ54も接続されている。これらのカウンタやセンサから発せられる信号もインターフェイス回路群102に供給され、所望とする信号に変換された後、入出力バス104に供給される。

【0070】更にまた、インターフェイス回路群102には、カードリーダ72及び携帯接続アダプタ71も接続されている。カードリーダ72にカードが挿入されると、カードリーダ72から発せられる信号がインターフェイス回路群102に供給される。また、携帯接続アダプタ71に接続された携帯電話から入力された情報も所望の信号に変換された後、インターフェイス回路群102を介して入出力バス104に供給される。

【0071】上述した入出力バス104には、ROM（リード・オンリー・メモリ）108及びRAM（ランダム・アクセス・メモリ）110も接続されている。ROM108は、スロットマシンの全体の流れを制御する制御プログラムを記憶する。更に、ROM108は、制御プログラムを実行するための初期データや、表示装置30において表示されるメッセージ等の文字データや、スピーカ42から発せられる音声のための音声データも記憶する。更に、上述したデータ・テーブルや、入賞図柄組合せテーブルや、後述する入賞態様テーブルも記憶

する。

【0072】また、RAM110は、上述した制御プログラムで使用するフラグや変数の値を一時的に記憶する。

【0073】入出力バス104には、乱数を発生するための乱数発生器112も設けられている。乱数発生器112は、一定の範囲の数値、例えば0～65535（2の16乗）に含まれる乱数を発生する。尚、乱数は、CPU106の演算処理により発するように構成してもよい。

【0074】入出力バス104には、モータ駆動回路114が接続されている。モータ駆動回路114には、上述した3つのリール26L、26C、26Rの各々を回転駆動するステッピングモータ62L、62C、62Rが接続されている。ステッピングモータ62L、62C、62Rの各々は、3つのリール26L、26C、26Rの内部に設けられ、ステッピングモータ62L、62C、62Rの回転シャフトがリール26L、26C、26Rの回転中心となるように、リール26L、26C、26Rは、ステッピングモータ62L、62C、62Rに設けられている。

【0075】CPU106から発せられる駆動制御命令は、モータ駆動回路114により駆動信号に変換され、駆動信号はステッピングモータ62L、62C、62Rに供給される。尚、駆動制御命令には、回転速度の命令も含まれており、ステッピングモータ62L、62C、62Rの回転制御及び停止制御を行うとともに、回転速度の制御も行う。

【0076】CPU106が、上述した如き、ステッピングモータ62L、62C、62Rに対する制御をすることにより、リール26L、26C、26Rの回転制御及び停止制御を行うとともに、回転速度の制御を行うことができる。

【0077】リール26L、26C、26Rの各々には、各リールの回転角度位置を検出するための回転角度位置センサ（図示せず）が設けられており、回転角度位置センサは、リール回転角度位置検出回路116に接続されている。リール26L、26C、26Rの各々の回転角度位置を示す信号が回転角度位置センサから発せられたときには、リール回転角度位置検出回路116に供給され、所定の信号に変換された後、入出力バス104に供給される。

【0078】CPU106は、供給された回転角度位置から図柄のコード番号を算出し、上述したデータ・テーブルを参照することにより、表示窓14L、14C、14Rの各々に表示される図柄の画像を特定することができる。

【0079】入出力バス104には、図1に示すネットワークNTを介してサーバ80とデータを送受信するための通信用インターフェイス回路（図示せず）も接続さ

れている。

【0080】入出力バス104には、有効ライン表示ランプ44を駆動するためのランプ駆動回路118も接続されており、CPU106は、1-BETスイッチ20、2-BETスイッチ22又は最大BETスイッチ24から発せられる信号に応じて駆動指令をランプ駆動回路118に発し、駆動指令に応じて有効ライン表示ランプ44を点灯駆動するのである。

【0081】また、入出力バス104には、表示装置30a及び30bを駆動する表示駆動装置120も接続されており、CPU106は、ROM108に記憶されている画像データや文字データ等を読み出し、そのデータを表示駆動装置120に供給する。このようにすることにより、表示装置30a及び30bには、遊技者自身が獲得したコイン数や、チーム全体が獲得したコイン数が表示されるのである。

【0082】更に、入出力バス104には、スピーカ42を駆動するためのスピーカ駆動回路122も接続されており、CPU106は、ROM108に記憶されている音声データを読み出し、そのデータをスピーカ駆動回路122に供給する。このようにすることにより、スピーカ42から所定の音声が発せられるのである。

【0083】【サーバの構成】上述したサーバ80の構成を示すブロック図を図5に示す。

【0084】サーバ80は、ハードディスクドライブ88と、CPU82と、ROM84と、RAM86と、通信用インターフェイス回路90と、から構成されている。ハードディスクドライブ88には、後述するプログラム等が記録される。また、通信用インターフェイス回路90は、図1に示した如く、公衆電話回線網やローカルエリアネットワーク(LAN)等のネットワークNTを介して複数のスロット遊技機と通信可能に接続されている。

【0085】また、スロット遊技機10及びサーバ80間の送信データは、ヘッダ部とパケット部から構成されており、ヘッダ部には送信元の識別番号、送信先の識別番号等が含まれている。一方、パケット部には命令コードと、その命令コードに基づいたデータ等が含まれている。例えば、識別番号「G01-01」のスロット遊技機から識別番号「0000」のサーバ80にデータ送信する場合には、送信元の識別番号に「0101」がセットされ、また送信先の識別番号に「0000」がセットされる。そして、命令コード及びデータをセットした後に、送信データが送信されることになる。

【0086】上述したハードディスクドライブ88に記録されているプログラムには、スロット遊技用端末装置との通信をするためのプログラムや、スロット遊技機から発せられた情報を受信するためのプログラムや、スロット遊技を制御するプログラム等がある。

【0087】また、上述したハードディスクドライブ88

8には、各種テーブルが記録されている。記録されているテーブルとしては、例えば、スロット遊技機の種類を示す機種コードと、その機種名称と、を関連付ける機種コードテーブルや、機種の各々における遊技の進行状況を示す状況変数と、その状況変数名称と、を関連付ける状況変数テーブル等がある。

【0088】更にまた、上述したハードディスクドライブ88には、各種テーブルが生成される。生成されるテーブルとしては、例えば、通信可能なスロット遊技機における識別番号と、その遊技機の台番号と、を関連付ける台番号テーブル等がある。

【0089】【遊技機群の設定】次に、図6のタイミングチャートに基づいて、本実施形態におけるスロット遊技機10が他のスロット遊技機と一の遊技機群(チーム)を設定する処理の概要を説明する。なお、図6では、スロット遊技機1が遊技機群を設定しようとする側、スロット遊技機2は遊技機群として設定される側とする。

【0090】スロット遊技機1では、まず、遊技機群を設定するための情報をサーバ80に送信する。遊技機群を設定するための情報とは、後述する如く、スロット遊技機1で遊技を行っている遊技者の性別、戦績、希望する分配比率、遊技者からのメッセージ、チームメートとして希望する遊技者の条件等のことである。

【0091】遊技機群設定情報を受信したサーバでは、まず、遊技機選択処理を行う(ステップA11)。

【0092】遊技機選択処理とは、スロット遊技機1で遊技を行っている遊技者が入力した情報に基づいて、当該遊技者の希望に添う遊技者が遊技を行っている遊技機を選択する処理のことをいう。この選択は、スロット遊技機1の遊技者が入力した条件に基づいて検索した結果から抽選で選ぶようにしてもよいし、スロット遊技機1の遊技者がチームメートとして選択する遊技者の遊技機番号を指定した場合には、その遊技機を選択してもよい。

【0093】次に、サーバ80は、先のステップA11で選択されたスロット遊技機(図6においてはスロット遊技機2)に対して、紹介情報を送信する。

【0094】紹介情報とは、スロット遊技機1の遊技者に関する情報をスロット遊技機2の遊技者に対して送信する処理のことをいう。紹介情報の内容としては、具体的には、スロット遊技機1の遊技者の性別、戦績、希望する分配比率、メッセージ等をさす。

【0095】紹介情報を受信したスロット遊技機2は、次に、サーバ80に対して確認情報を送信する処理を行う。

【0096】確認情報とは、先に送信されてきた紹介情報の内容を見て、スロット遊技機2の遊技者がスロット遊技機1の遊技者とチームを組む意思があることを示す情報のことである。

【0097】確認情報を受信したサーバ80は、次に、遊技機群を設定する処理を実行する（ステップS A 1 2）。なお、遊技機群を設定する処理の詳細については後述することとする。

【0098】遊技機群を設定する処理が終了すると、サーバ80は、遊技機群の設定が完了したこと示す情報を送信する。

【0099】遊技機群の設定が完了したことは、スロット遊技機1及びスロット遊技機2に対して行われるものである。なお、本実施形態においては、説明の便宜上、2つのスロット遊技機で一つのチームを設定する処理について扱っているが、本発明ではこれに限らず、3台以上のスロット遊技機でチームを設定する場合も含むものとする。

【0100】設定完了情報を受信したスロット遊技機1及びスロット遊技機2では、遊戯を開始する（ステップA 1 3、ステップA 1 4）。

【0101】[スロット遊技機、及びサーバの動作] <スロット遊技機駆動制御処理>次に、図4を用いて述べた制御回路100において実行されるスロット遊技機10を駆動制御するサブルーチンを図7に示す。なお、以下においては、スロット遊技機10は予め起動されており、上述したCPU106において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。さらに、このサブルーチンは、予め実行されているスロット遊技機10のメインプログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

【0102】まず、CPU66は、所定数のコインがコイン投入口31から投入されたか否かを判断する（ステップS 1 1）。コインがコイン投入口31から投入されていないと判別したときには、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0103】一方、コインがコイン投入口31から投入されたと判別したときには、CPU66は、遊技機群を設定する処理を行う（ステップS 2 1）。なお、遊技機群設定処理の詳細については後述することとする。

【0104】次に、CPU66は、1-BETスイッチ20、2-BETスイッチ22、又は最大BETスイッチ24のいずれかが押動操作されたか否かを判断する（ステップS 1 2）。本ステップにおいて、いずれのBETスイッチも押動操作されていないと判別したときには、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0105】1-BETスイッチ20、2-BETスイッチ22、又は最大BETスイッチ24のいずれかが押動操作されたと判別したときには、乱数発生器112に乱数を発する命令を送り、乱数を発生させ、発生させた乱数に応じて内部抽選処理を行う（ステップS 1 3）。

【0106】尚、1-BETスイッチ20、2-BETスイッチ22、又は最大BETスイッチ24のいずれかが押動操作されることにより、5本の入賞ラインL1、

L2A、L2B、L3A及びL3Bのうちのいずれを有効ラインとするかが定まり、対応する有効ライン表示ランプ44を点灯駆動する。

【0107】上述したROM108は、入賞状態テーブルも記憶しており、ステップS 1 3の内部抽選処理は、発生させた乱数の値に基づいて入賞状態を定めるものである。

【0108】次いで、スタートレバー32が遊技者により傾動操作されたか否かを判断する（ステップS 1 4）。

【0109】上述したステップS 1 4において、スタートレバー32が傾動操作されていないと判別したときには、ステップS 1 4に処理を戻す。スタートレバー32が傾動操作されたと判別したときには、3つのリール26L、26C、26Rを回転駆動すべく、3つのステッピングモータ62L、62C、62Rに駆動信号を供給して、回転制御処理を実行する（ステップS 1 5）。

【0110】次に、後述するリール停止制御処理を実行し（ステップS 1 6）、3つのリール26L、26C、26Rを停止させ、後述する入賞処理を実行する（ステップS 1 7）。

【0111】次いで、停止された図柄の組合せがリプレイであるか否かを判断する（ステップS 1 8）。本ステップにおいて、停止図柄がリプレイであると判別したときには、上述したステップS 1 3に処理を戻す。即ち、再遊技となる図柄の組合せが有効ライン上に停止させることができたときには、コインを賭けることなく再び遊技を行うことができる。

【0112】一方、ステップS 1 8において、停止図柄がリプレイでないと判別したときには、後述する情報送受信処理を実行する（ステップS 2 2）。なお、情報送受信処理の詳細については後述することとする。

【0113】情報送受信処理が終了したときには、CPU66は、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0114】<遊技機群設定処理>上述したステップS 2 1において呼び出されて実行される遊技機群設定処理のサブルーチンを図8に示す。

【0115】最初に、CPU66は、カードを検出したか否かを判断する処理を行う（ステップS 3 1）。

【0116】カードを検出したか否かは、カードリーダ72からの検出信号を受信したか否かで判断する。カードには、遊技者自身の遊技履歴（戦績）が記録されており、このカードをカードリーダに挿入することが遊技機群の設定（チームメートの募集）をサーバ80に要請することを意味するものである。

【0117】CPU66が、カードを検出していないものと判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了する。一方、カードを検出したものと判別した場合には、次の処理を実行する。

【0118】次に、CPU66は、遊技者情報を送信す

る処理を実行する(ステップS32)。

【0119】遊技者情報を送信する処理とは、カードリーダ72に挿入されたカードに記録された遊技者の情報をサーバ80に送信する処理である。この処理において送信される遊技者情報は、具体的には、サーバ80のハードディスクドライブ88に記憶された当該遊技者の遊技履歴等のデータを参照するために必要な遊技者ごとに付された認証番号等をさすものである。

【0120】次に、CPU66は、遊技履歴を受信したか否かを判断する処理を実行する(ステップS33)。

【0121】遊技履歴とは、スロット遊技機10に設けられたカードリーダ72に挿入された遊技者のカードから読み出された遊技者の認証番号を基にサーバ80のハードディスクドライブ88から読み出された遊技者ごとの戦績をさすものである。なお、本実施形態においては、遊技履歴がサーバ80のハードディスクドライブ88に記憶されているものとしているが、遊技者の保持するカードに記録されているものとしてもよい。

【0122】CPU66が遊技履歴を受信していないものと判別したときには、再びステップS33の処理を実行する。一方、CPU66が遊技履歴を受信したものと判別したときには、次の処理を実行する。

【0123】次に、CPU66は、検索条件を送信する処理を実行する(ステップS34)。

【0124】検索条件とは、遊技者がチームメートにしたいと思う遊技者の条件をさすものであり、遊技者は、携帯電話から遊技者自身が望む条件を入力することになっている。検索の条件としては、性別や戦績、分配比率等から絞り込むことができるようになっている。

【0125】次に、CPU66は、チームメート候補情報を受信したか否かを判断する(ステップS35)。

【0126】チームメート候補情報とは、先のステップS34においてスロット遊技機10がサーバ80に送信した検索条件に基づいて、サーバ80が検索したチームメート候補の結果情報をさす概念である。チームメート候補情報を受信していないものと判別された場合には、CPU66は再びステップS35の処理を行う。一方、チームメート情報を受信したものと判別した場合には、CPU66は次の処理を実行する。

【0127】次に、チームメートを選択したか否かを判断する処理を実行する(ステップS36)。

【0128】チームメートを選択するとは、先のステップS35においてサーバ80から送信されてきたチームメート候補情報の中から、スロット遊技機10の遊技者がチームを組みたいと感じた遊技者を選択することをさすものである。チームメートの選択は携帯電話接続アダプタ71に接続された携帯電話から遊技者自身が行う。チームメートを選択していないものと判別された場合には、条件に合致する遊技者が存在しなかったものとみなしてCPU66は本サブルーチンを終了する。一方、チ

ームメートを選択したものと判別された場合には、次の処理を実行する。

【0129】次に、CPU66は、交渉処理を実行する(ステップS37)。

【0130】交渉処理とは、先のステップS35で受信したチームメート候補情報から遊技者が選んだチームメート候補に対して、獲得したコインの分配率等について交渉を行う処理である。なお、交渉処理の詳細については、後述することとする。

【0131】次に、CPU66は、チームメート決定情報を送信する処理を実行する(ステップS38)。

【0132】チームメート決定情報とは、ステップS35からステップS37にかけてスロット遊技機10の遊技者が選んだチームメートに対して、チームを組むことが決定したことを知らせるために送信される情報である。この情報を受信した相手側の遊技者は、最終的な判断を行い、サーバ80に確認情報を送信することとなる。

【0133】次に、設定完了情報を受信したか否かを判断する処理を実行する(ステップS39)。

【0134】設定完了情報とは、サーバ80からチーム(遊技機群)の設定が完了したことを知らせる情報のこととさす。スロット遊技機10の遊技者、及びチームを組むことが決定した相手側の遊技者は、この情報を受信することにより、チームプレイが開始されることを確認することとなる。この処理において、設定完了情報を受信していないものと判別された場合には、再びステップS39の処理を行う。一方、設定完了情報を受信したものと判別された場合には、本サブルーチンを直ちに終了する。

【0135】次に、サーバ80が遊技機群を設定するときの処理について、図9に基づいて説明する。

【0136】最初に、サーバ80のCPU82は、遊技者情報を受信したか否かを判断する処理を実行する(ステップS41)。

【0137】遊技者情報を受信する処理とは、スロット遊技機10に設けられたカードリーダ72に挿入されたカードに記録された遊技者の情報であって、先のステップS32においてスロット遊技機10からサーバ80に送信されるものである。この処理において受信される遊技者情報とは、具体的には、サーバ80のハードディスクドライブ88に記憶された当該遊技者の遊技履歴等のデータを参照するために必要な遊技者ごとに付された認証番号等をさすものである。

【0138】次に、サーバ80のCPU82は、遊技履歴を送信する処理を実行する(ステップS42)。

【0139】遊技履歴とは、サーバ80のハードディスクドライブ88に記憶された遊技者ごとの戦績をさすものである。なお、本実施形態においては、遊技履歴がサーバ80のハードディスクドライブ88に記憶されてい

るものとしているが、遊技者の保持するカードに記録されているものとしてもよい。なお、遊技者は、この遊技履歴をもとにチームメートとの交渉等を行うことになる。

【0140】次に、CPU82は、検索処理を実行する(ステップS43)。

【0141】検索処理とは、先の図8のステップS34で遊技者から送られてきた検索条件を基に行われる処理であって、具体的には当該遊技者がチームメートにしたいと思う遊技者の候補を絞り込む処理である。

【0142】次に、CPU82は、紹介情報を送信する処理を実行する(ステップS44)。

【0143】紹介情報とは、先のステップS43において検索したチームメートの候補に対してスロット遊技機10の遊技者(すなわち、チームメートの募集をしている遊技者)を紹介するための情報をさすものである。

【0144】紹介情報の表示例を図10に示す。図10では、携帯電話の表示部711にスロット遊技機10の遊技者の情報がキャラクタ画像とともに掲載されている。紹介情報の内容としては、具体的には、その遊技者の性別、戦績、希望する分配率、遊技者自身からのメッセージ等である。図10では「男性、本日ピッグボーナス3回、分配希望7:3、メッセージ"必ず勝たせます"」という形式でこれらの情報が掲載されている。なお、表示部711には遊技者自身が選択したキャラクタ画像が表示されているが、遊技者自身の顔写真を表示するようにしてもよい。

【0145】次にCPU82は、確認情報を受信したか否かを判断する処理を実行する(ステップS45)。

【0146】確認情報とは、先のステップS44においてチームメートの候補者に送信された情報に対して、当該候補者が送信してくる情報をさすものであって、具体的には、チームを組む意思があるかないかを確認するための情報である。候補者である遊技者は、先のステップS44において送信されたスロット遊技機10の遊技者に関する情報を基に、当該遊技者とチームを組むか否かを判断するのである。本ステップにおいてCPU82が確認情報を受信していないものと判別した場合には、再びステップS45の処理を実行する。一方、CPU82が確認情報を受信したものと判別した場合には、次の処理を実行する。

【0147】次に、CPU82は、チームメート候補情報を送信する処理を実行する(ステップS46)。

【0148】チームメート候補情報とは、先のステップS45においてチームメート候補から送信されてきた確認情報を基に作成した情報であって、スロット遊技機10の遊技者(チームメートを募集してきた遊技者)に対してサーバ80から送信されるものである。スロット遊技機10の遊技者はこのチームメート候補情報を参照して、自分のチームメートを決定することができるであ

る。

【0149】次に、CPU82は、交渉処理を実行する(ステップS48)。

【0150】交渉とは、チームメート同士が共有している遊技媒体の分配率を決定するために行われる交渉のことと、先のステップS44においてスロット遊技機10の遊技者の紹介情報を見たチームメート候補が、その希望分配率に交渉の必要があると判断した場合に行われるものである。本ステップのサブルーチンにおいては、交渉処理の必要がない場合にはCPU82はステップS48の処理を行うようになっている。また、交渉の必要がある場合には、遊技者同士が各自の携帯電話を用いて交渉を行うことになっている。

【0151】図11に交渉を行うときに携帯電話の表示部711に表示される画面の表示例を示す。チームメート候補は、スロット遊技機10の遊技者の希望分配率が7:3であるのに対し、6:4に変更したいことを主張している。表示部711には、「チームメート候補が選択したキャラクタ画像とともに「6:4にしませんか?」という交渉の文言が表示されている。このように、携帯電話を用いて交渉を行うことで、チームメート同士の分配率を決定するのである。

【0152】次に、CPU82は、チームメート決定情報を受信したか否かを判断する処理を実行する(ステップS48)。

【0153】チームメート決定情報とは、スロット遊技機10の遊技者、及びチームメートになることを決定した遊技者から送信されてくる情報であって、具体的には、お互いがチームを組むということに同意したという情報である。本ステップにおいてCPU82がチームメート決定情報を受信していないものと判別した場合には、再びステップS48の処理を実行する。一方、本ステップにおいてCPU82がチームメート決定情報を受信したものと判別した場合には、次の処理を実行する。

【0154】次に、CPU82は、設定完了情報を送信する処理を実行する(ステップS49)。

【0155】設定完了情報とは、先のステップS48において決定されたチームから送信されてきた情報に基づいてサーバ80がチーム(遊技機群)を設定する処理を完了させたことをチームメート全員に知らせる情報である。チームを組んだ遊技者達は、この情報を受信することによりチームプレイを開始することが可能となる。

【0156】ステップS49の処理が終了すると、CPU82は、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0157】以上説明した処理を行うことにより、本実施形態のスロット遊技機10では、他のスロット遊技機と一つの遊技機群を構成することが可能となり、これによりいわゆるチームプレーが可能となる。チームプレーを可能とすることにより、遊技者は従来の遊技機のように単に遊技機と対峙して孤独に遊技を行うのではなく、

他の遊技者との一体感を楽しみながら遊技を行うことが可能となる。さらに、遊技者が遊技機群を自由に設定できるように構成すれば、遊技者に対して、他の遊技者との出会いの場を提供できることが期待できる。

【0158】<情報送受信処理>次に、上述したステップS22において呼び出されて実行される情報送受信処理のサブルーチンを図12に示す。

【0159】最初に、CPU66は、遊技状態の変化があったか否かを判断する処理を行う（ステップS51）。

【0160】遊技状態の変化があったか否かは、乱数発生器112（図4参照）で行われる内部抽選処理により得られたデータの内容から判断することができる。この内部抽選データが遊技状態に変化を生じせしめるような内容のデータでなかった場合、CPU66は遊技状態の変化がなかったものと判断し、後述するステップS53の処理を実行する。一方、内部抽選データが遊技状態に変化を生じせしめるような内容のデータであった場合、CPU66は遊技状態の変化があったものと判断し次の処理を実行する。

【0161】次に、報知メッセージを送信する処理を実行する（ステップS52）。

【0162】報知メッセージとは、チームメートを組んでいる他の遊技者に対して、チーム内のある遊技者の遊技状態に変化が生じたことを知らせるためのメッセージをさす概念である。

【0163】図13に報知メッセージが他のチームメートの携帯電話に送信されたときの表示例を示す。図13に示すように、携帯電話の表示部711には、遊技状態に変化があった遊技者が選択したキャラクタの画像と、遊技状態に変化があったことを知らせるメッセージが表示されている。図13では、「Bさんは今、ビッグボーナス中です。」というメッセージにより、他のチームメートに報知を行っている。

【0164】次に、CPU66は、メッセージがあるか否かを判断する処理を実行する（ステップS53）。

【0165】メッセージとは、スロット遊技機10の遊技者が他のチームメートに対して携帯電話装置から入力したメッセージをさすもので、これにより同一チーム内の遊技者同士は情報交換を行うことができる。メッセージがあるか否かは、携帯接続アダプタ71からの信号が検出されているか否かにより判断する。本ステップにおいて、CPU66がメッセージは存在しないものと判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了する。一方、メッセージが存在するものと判別した場合には、次の処理を実行する。

【0166】次に、メッセージを送信する処理を実行する（ステップS54）。

【0167】メッセージを送信する処理とは、スロット遊技機10の遊技者が指定したチームメートに対してメ

ッセージを送信することである。スロット遊技機10の遊技者は、メッセージを送信したい相手の遊技機番号を指定して携帯電話からメッセージを入力している。スロット遊技機10のCPU66は、このメッセージをサーバ80に送信する。なお、サーバ80に送信されたメッセージは、指定された遊技機番号に対して送信されることとなる。

【0168】次に、CPU66は、返答メッセージを受信したか否かを判断する処理を実行する（ステップS55）。

【0169】返答メッセージを受信したか否かを判断する処理とは、先のステップS54においてスロット遊技機10の遊技者が送信したメッセージに対して送信先のチームメートから返答のメッセージが届いたか否かを判断する処理のことである。返答メッセージの受信がなかったものと判別された場合には、CPU66は、本サブルーチンを直ちに終了する。一方、返答メッセージの受信があったものと判別された場合には、CPU66は、次の処理を実行する。

【0170】次に、CPU66は、表示処理を行う（ステップS56）。

【0171】表示処理とは、先のステップS55において受信した返答メッセージを形態接続アダプタ71（図4参照）を介して遊技者の携帯電話の表示部に表示する処理のことをいう。

【0172】図14に返答メッセージが携帯電話に表示されたときの例を示す。図14に示すように、携帯電話の表示部711には、返答メッセージを送信した遊技者が選択したキャラクタの画像と、返答メッセージが表示されている。図14では、「Aさん、調子はどう？ちょっと負けすぎじゃないですか？」というBさんからの返答メッセージが表示されている。

【0173】表示を行う処理が終了すると、CPU66は、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0174】以上説明した処理を行うことにより、本実施形態のスロット遊技機10では、同一のチーム（遊技機群）となった他のスロット遊技機とメッセージ情報を送受信することができるようになっているため、単にチームを組んで遊技を行うよりも更にチームメート同士の親密感が増すこととなり、より強い一体感をチームメート同士に生み出すことができることを期待することとなる。

【0175】<入賞処理>次に、上述した図7のステップS17において呼び出されて実行される入賞処理のサブルーチンを図15に示す。

【0176】最初に、CPU66は、いずれかの有効ライン上に停止表示された図柄の組合せが抽選入賞態様と一致しているか否かを判断する処理を行う（ステップS61）。

【0177】いずれかの有効ライン（図2に示すL1、

L2A、L2B、L3A、L3B)上に停止表示された図柄の組合せが、抽選入賞態様に対応する図柄の組合せと一致しないと判別したときには、直ちに本サブルーチンを終了する。一方、いずれかの有効ライン上に停止表示された図柄の組合せが、抽選入賞態様に対応する図柄の組合せと一致すると判別したときには、CPU66は次の処理を実行する。

【0178】次に、CPU66は、ビッグボーナスであるか否かを判断する処理を実行する(ステップS62)。

【0179】ビッグボーナスであるか否かの判断は、乱数発生器112(図4参照)で行われる内部抽選処理により得られたデータの内容から判断することができる。この内部抽選データがビッグボーナスゲームを生じせしめるような内容のデータでなかった場合には、ステップS63の処理を実行する。一方、内部抽選データがビッグボーナスゲームを開始するような内容のデータであった場合には、ステップS66の処理を実行する。

【0180】次に、CPU66は、レギュラーボーナスであるか否かを判断する処理を実行する(ステップS63)。

【0181】レギュラーボーナスであるか否かの判断は、ステップS62の判断と同様に、乱数発生器112(図4参照)で行われる内部抽選処理により得られたデータの内容から判断することができる。この内部抽選データがレギュラーボーナスゲームを生じせしめるような内容のデータでなかった場合には、ステップS64の処理を実行する。一方、内部抽選データがレギュラーボーナスゲームを開始するような内容のデータであった場合には、ステップS65の処理を実行する。

【0182】次に、CPU66は、停止表示された図柄の組合せが小役であるか否かを判断する処理を実行する(ステップS63)。

【0183】小役であるか否かの判断は、上述の判断と同様に、内部抽選処理により得られたデータの内容から判断することができる。この内部抽選データが小役図柄を停止表示せしめるような内容のデータでなかった場合には、CPU66は、本サブルーチンを直ちに終了する。一方、内部抽選データが小役図柄を停止表示せしめるような内容のデータであった場合には、ステップS65の処理を実行する。

【0184】停止表示された図柄の組合せがレギュラーボーナスを開始する図柄であった場合、若しくは小役図柄であった場合には、払出を行う処理が実行される(ステップS65)。

【0185】一方、停止表示された図柄の組合せがビッグボーナスを開始する図柄であった場合には、分配を行う処理が実行される(ステップS66)。

【0186】本実施形態のスロット遊技機10は、レギュラーボーナスや小役を確定させることにより遊技者が

獲得したコインはその遊技者自身に払い出すこととしている。一方、ビッグボーナスを確定させることにより遊技者が獲得したコインは、当該遊技者がチームを組んでいるチームメート全体で共有するものとしている。共有されたコインの数値データは、スロット遊技機の表示装置30b(図2参照)で確認できるようになっており、さらに予め定めた分配率に基づいて分配されコインの数値データが各々のスロット遊技機の表示装置30a(図2参照)で確認できるようになっている。なお、各遊技者が遊技を終了したい場合には、スロット遊技機10に設けられた払出ボタン36b(図2参照)を押すことにより、これらの数値データに相当するコインの払出を受けることができる。

【0187】ステップS65の払出処理、及びステップS66の分配処理が終了すると、CPU66は、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0188】以上説明した処理を行うことにより、本実施形態のスロット遊技機10では、他のスロット遊技機と一つの遊技機群を構成し、さらにこの遊技機群において遊技媒体を共有することが可能となり、複数の遊技機でチームを組んで遊技を行う、いわゆるチームプレーが可能となる。チームプレーを可能とすることにより、遊技者は従来の遊技機のように単に遊技機と対峙して孤独に遊技を行うのではなく、他の遊技者との一体感を楽しみながら遊技を行うことが可能となる。

【0189】また、本実施形態のスロット遊技機10では、設定された一つの遊技機群において共有している遊技媒体データを遊技媒体として払い出すために、遊技媒体払出手段を設けるようしているため、チーム(遊技機群)を構成するある遊技者が、他の遊技者より先に遊技を終了したい状況になった場合でも、その遊技者だけチームを脱退して遊技媒体の払出を受け、遊技を終了することが可能となる。これにより、一つのチームを構成する遊技者が全員同時に遊技を終了する必要がなくなるため、遊技者は、最も遊技媒体を獲得できていると感じたときに遊技を終了できる等のメリットが生じることとなる。

【0190】なお、上記実施形態においては、本発明に係る「遊技機」に好適な実施形態としてスロット遊技機を用いて説明したが、本発明ではこれに限られず、パチンコ遊技機等の他の遊技機であっても本発明の目的は達成でき、さらには、ネットワーク等の通信回線網を介して接続された端末装置において遊技を行うように構成されたものであってもよい。

【0191】また、上記実施形態においては、スロット遊技機10の遊技者が遊技機群を設定するに、サーバ80で抽選を行うような構成を採っているが、本発明ではこれに限られず、スロット遊技機10で遊技を行う遊技者自身がチームを組みたい遊技者を指定するようにしてもよい。

【0192】さらに、本実施形態のスロット遊技機10では、携帯電話を用いてメッセージの送受信を行うような構成をしているが、本発明ではこれに限られず、遊技機にメッセージ等を入力する入力手段を設けるようにしてもよい。さらにまた、本実施形態においては、チームメート同士で送受信できる情報は文字メッセージや画像等のみとなっているが、本発明ではこれに限られず、音声により情報の送受信を行うようにしてもよい。

【0193】

【発明の効果】本発明によれば、「通信回線を介して一括管理される複数の遊技機の一つを構成し、かつ、前記複数の遊技機に含まれる一の遊技機と他の遊技機との間で共有する遊技媒体データを使用して遊技を行い、所定の条件を満たすことにより遊技者に有利な遊技状態に移行し得る遊技機」を、「前記遊技機と当該遊技機とは異なる他の遊技機とを一の遊技機群として設定し得る遊技機群設定手段と、前記遊技媒体データを受信し得る遊技媒体データ受信手段と、を有する」ように構成することが可能となり、これにより複数の遊技機でチームを組んで遊技を行う、いわゆるチームプレーが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明によるスロット遊技機10とサーバ80との関係を説明する説明図である。

【図2】 本発明によるスロット遊技機10の概観を示す斜視図である。

【図3】 スロット遊技機10のフロントドア50を左側に開いた状態を示す図である。

【図4】 スロット遊技機10を制御する制御回路と、これに電気的に接続されている周辺装置とを含む回路構成を示すブロック図である。

【図5】 サーバ80の内部構成を示すブロック図である。

【図6】 本発明に係るスロット遊技機とサーバの動作内容を説明するタイミングチャートである。

【図7】 制御回路100において実行されるスロットマシンを駆動制御するサブルーチンを示すフローチャートである。

【図8】 図7に示したフローチャートのステップS2

1において実行される遊技機群設定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図9】 サーバ80において実行される遊技機群設定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図10】 遊技機群設定処理においてスロット遊技機10に接続された携帯電話の表示部に表示される内容の一例を示す図である。

【図11】 遊技機群設定処理においてスロット遊技機10に接続された携帯電話の表示部に表示される内容の一例を示す図である。

【図12】 図7に示したフローチャートのステップS22において実行される情報送受信処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図13】 情報送受信処理においてスロット遊技機10に接続された携帯電話の表示部に表示される内容の一例を示す図である。

【図14】 情報送受信処理においてスロット遊技機10に接続された携帯電話の表示部に表示される内容の一例を示す図である。

【図15】 図7に示したフローチャートのステップS17において実行される入賞処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【符号の説明】

10 スロット遊技機

30a, 30b 表示装置

36a, 36b 払出しボタン

38 コイン払出口

40 コイン受け部

71 携帯接続アダプタ

72 カードリーダ

80 サーバ

82, 106 CPU

84, 108 ROM

86, 110 RAM

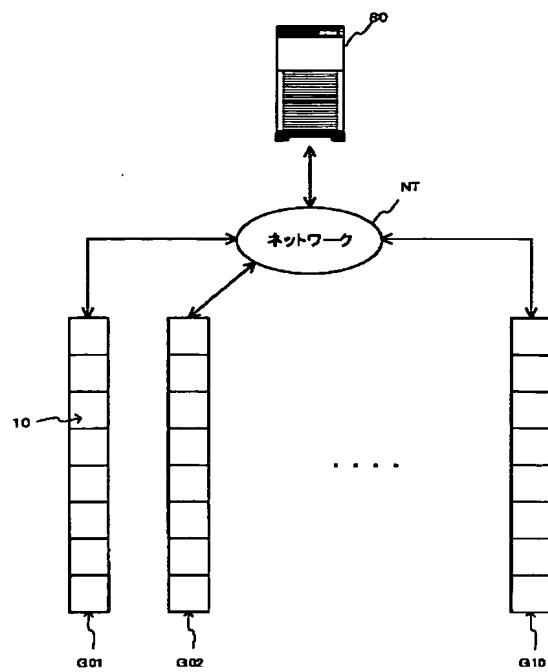
88 ハードディスクドライブ

90 通信用インターフェイス回路

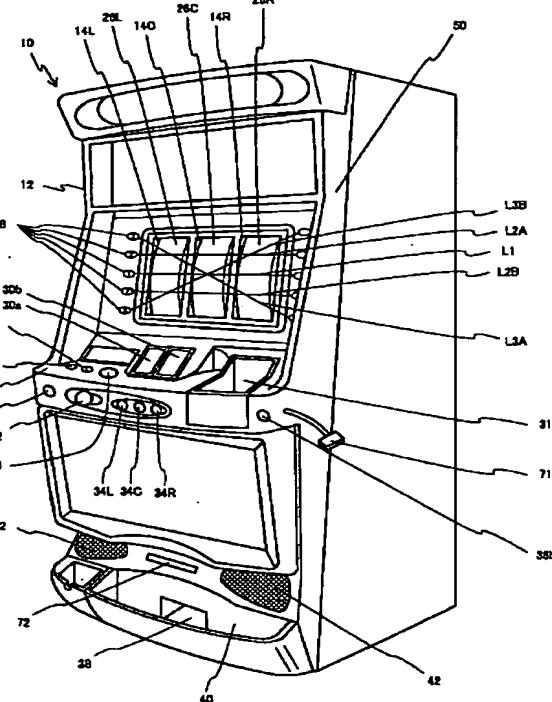
112 乱数発生器

711 表示部

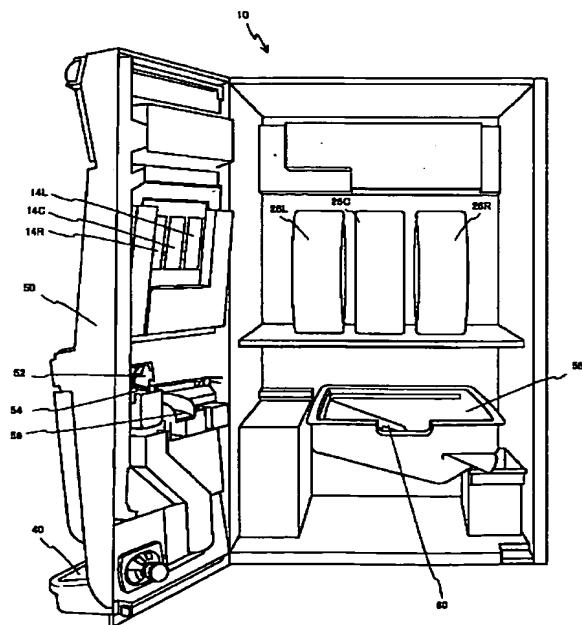
[図 1]



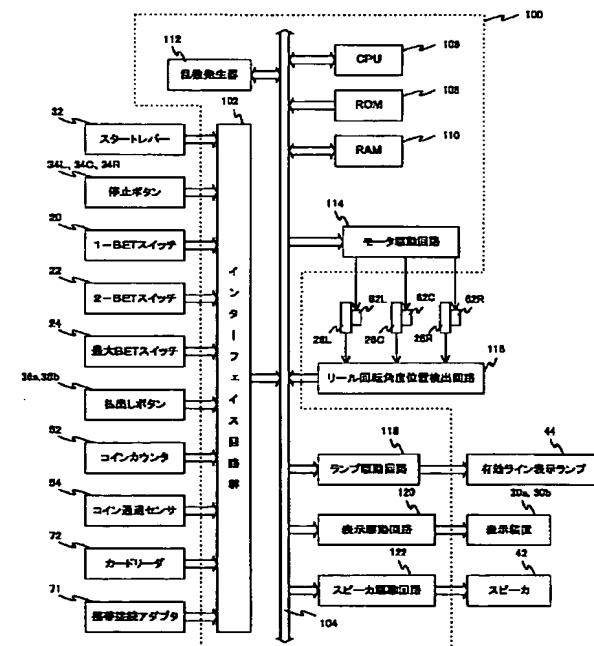
〔図2〕



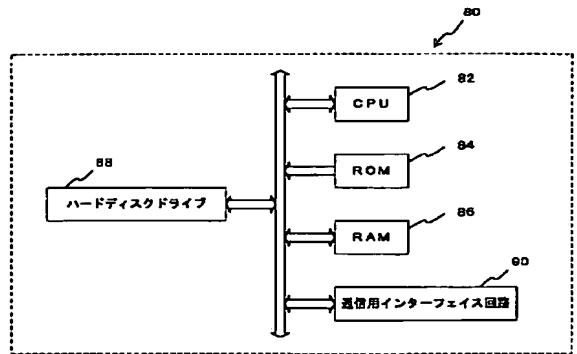
【図3】



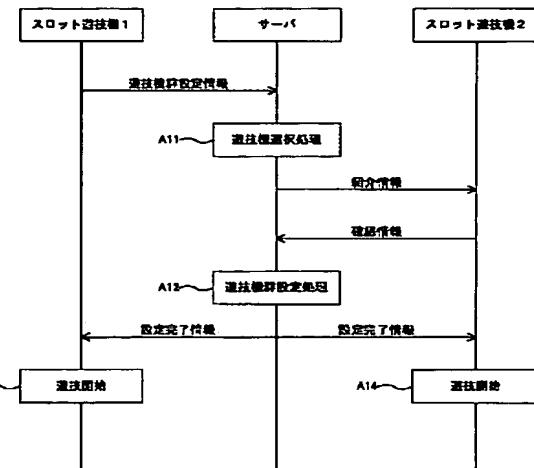
[図4]



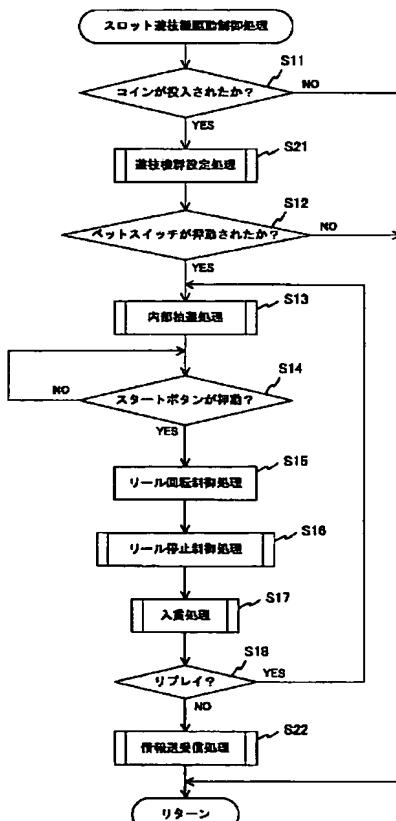
【図5】



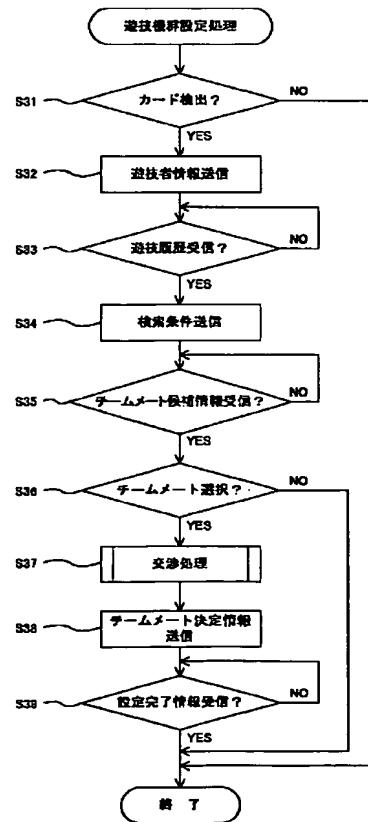
【図6】



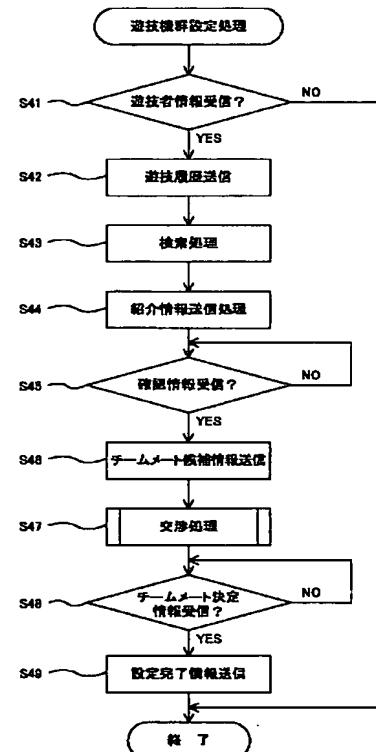
【図7】



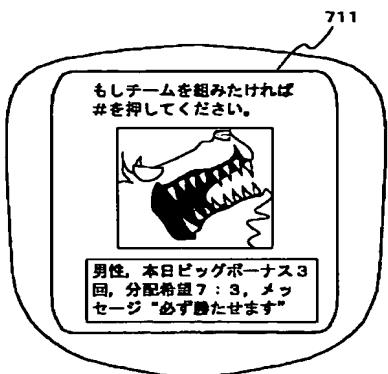
【図8】



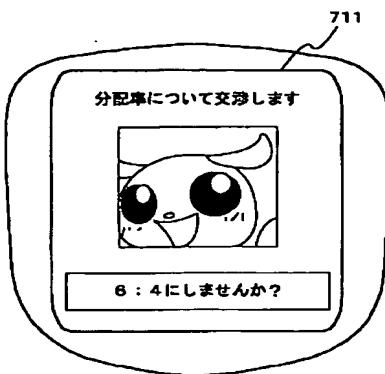
【図9】



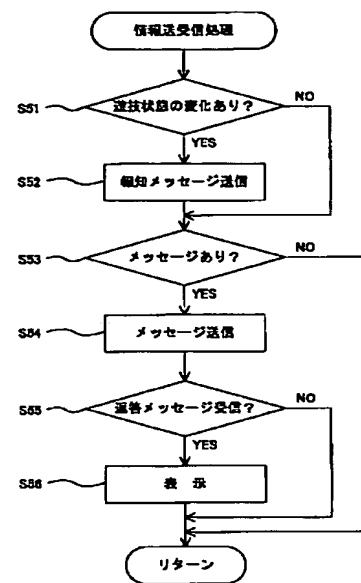
【図10】



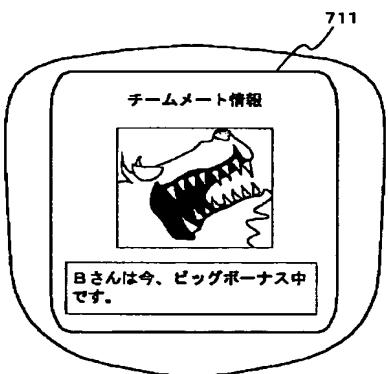
【図11】



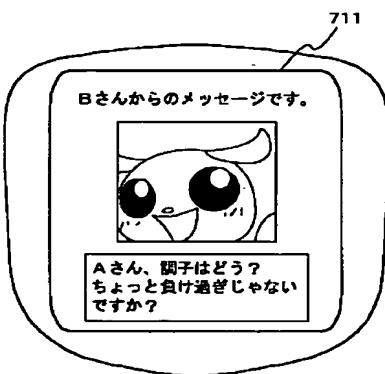
【図12】



【図13】



【図14】



【図15】

